

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VLOG PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS DI SMK N 1 SURABAYA

Irgie Wachid Muzhaffar

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : irgiewachid@gmail.com

Yeni Anistyasari

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : yenian@unesa.ac.id

Abstrak

Dunia pendidikan mempunyai efek yang penting dalam menambah kualitas manusia. Perkembangan teknologi dan informasi dalam bidang pendidikan sangatlah pesat terlebih dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara di SMKN 1 Surabaya proses belajar pelajaran dasar desain grafis tetap memakai model ceramah dan proses belajar hanya satu arah pada guru. Media pembelajaran *vlog* berbeda dari model konvensional, materi diberikan melalui *website* sehingga materi dapat di pelajari dikelas dengan suasana yang berbeda dan juga dapat di pelajari dimana saja, penugasan diberikan saat dikelas sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru Bergman dan Sams. 2012. Teknik identifikasi data yang dipakai adalah *Paired Sample T-Test*. terlihat beda hasil kelas bukan percobaan dan kelas percobaan, Analisis nilai umum kelas *non eksperiment* di kelas MM1 untuk pretest sebesar 56 dan posttest sebesar 70 dan kelas *eksperiment* di kelas MM2 untuk pretest sebesar 64 dan posttest sebesar 72, nilai rata rata pretest antara MM1 dan MM2 memiliki selisih 8 angka dan nilai Posttest memiliki selisih 2 angka jadi ada kenaikan hasil belajar di antara kelas non eksperimen dan kelas eksperimen, media pembelajaran *vlog* layak untuk digunakan karna ada peningkatan nilai hasil belajar.

Angket *self regulated learning* menunjukan bahwa *Self regulated Learning* siswa kelas multimedia 1 dengan presentase kemandirian 70.2% dan kelas multimedia 2 dengan presentase kemandirian 66.4% terdapat perbedaan dengan presentase sebesar 3.8%. Hasil pengujian memberitahukan bahwasanya nilai rerata hasil belajar sebelum proses belajar 53,1 dan sesudah pembelajaran 70,5. Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukan nilai yang drastis antara pemahaman awal dengan pemahaman sesudah pembelajaran dan hasil angket *self regulated learning* sehingga media pembelajaran *vlog* efektif ditinjau dari *self regulated learning* dan hasil belajar (Wicaksono, 2018).

Kata Kunci— Media Pembelajaran *Vlog*, *Self Regulated Learning*, Hasil Belajar Dasar Desain Grafis

Abstract

Education has a very important role in increasing human resources. The development of the technology information the field in education of is very rapid especially in the use of media in the process learning. On based results the interviews of at SMK 1 Surabaya the learning process of basic subjects in graphic design still uses conventional models and teacher-centered learning. *Vlog* learning media are different from conventional models, the material is given through the website so that the material can be studied in class with a different atmosphere and can also be learned anywhere, assignments are given in class so that learning is not only centered on teachers Bergman and Sams. 2012. The analysis data used technique is *Sample Paired T-Test*. There are in differences between results non-class experimental and class experimental, analysis of the value average of the non-class experimental in MM1 for pretest at 56 and posttest for 70 and experimental class in MM2 for pretest at 64 and posttest at 72, the average value of pretest between MM1 and MM2 have a difference of 8 numbers and Posttest value has a difference of 2 numbers so there is an increase in learning outcomes between non-experimental classes and experimental classes, *vlog* learning media is appropriate to use because there is increase an learning value outcomes of. *Self the regulated learning* questionnaire shows that *Self regulated Learning* for multimedia class 1 students with a percentage of 70.2% independence and multimedia class 2 with a percentage of independence 66.4% there is a difference with a percentage of 3.8%. Results the that showed average the learning value of outcomes before learning 53.1 and after learning 70.5.] Overall the results of the study showed a significant value between initial understanding and understanding after learning and the results of the *self regulated learning* questionnaire so that the effective *vlog* learning media were viewed in terms of *self regulated learning* and learning outcomes (Wicaksono, 2018).

Keywords : *Vlog Learning Media*, *Self Regulated Learning*, *Graphic Design Basic Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar ini saat tidak terlepas dari teknologi perkembangan bertujuan melahirkan banyak terobosan baru dalam metode belajar di kelas hanya untuk menambah prestasi murid ajar. Proses mengajar memanfaatkan internet yang bisa diakses kapanpun dan juga dimanapun dan juga dapat meningkatkan keefisienan jam belajar siswa. Mengingat pada saat ini minat baca dari siswa kurang. Menurut survei yang telah dilaksanakan di SMKN 1 Surabaya banyak siswa yang lebih menyukai metode pembelajaran *vlog* daripada pembelajaran konvensional yang biasa digunakan menggunakan power point oleh guru, karena menurut mereka media pembelajaran *vlog* lebih menyenangkan dan mudah dipahami daripada metode pembelajaran konvensional yang di nilai kurang efektif oleh beberapa siswa yang ada di SMKN 1 Surabaya. Salah satu hal yang harus di tempuh untuk memperoleh manfaat pendidikan yang baik yaitu dengan menambah kualitas mengajar yang baik yaitu dengan meningkatkan kualitas pembelajaran yang berlangsung dalam pendidikan. Media ajar *vlog* menyediakan isian multimedia seperti gambar gerak, populasi teks dan suara yang dibuat oleh manusia atau yang lebih dikenal dengan nama *vlogger mania*. *Vlogger mania* adalah pembuat *video log* tanpa harus memperhatikan sasaran yang berguna untuk menghasilkan rupiah tanpa gabung ke media pendamping (Kamaru, 2018).

hasil cek di SMK Negeri 1 Surabaya, Dasar desain grafis adalah mata pelajaran di ampu oleh semua murid bidang keahlian Multimedia. Di mapel dasar desain grafis semua murid akan langsung belajar dari unsur-unsur tata letak, fungsi dan unsur printing, dilm, dan identifikasi *scanning*.

Hasil survei yang dilaksanakan di SMKN 1 Surabaya menurut guru pengampu pelajaran grafis desain di kelas multimedia X menyatakan pembelajaran beliau masih pakai model konvensional tukar sebaya yakni guru menyampaikan materi dalam ruangan dan memberi tugas dikerjakan di rumah dan juga pengajar menjelaskan materi kepada beberapa siswa yang nantinya siswa yang sudah diberikan materi akan mengajarkan materi kepada teman sebayanya untuk mengukur pemahaman siswa akan materi yang sudah di sampaikan dan juga untuk menghemat waktu pada saat penyampaian materi. Penyampaian materi pakai media power point dan pakai perpaduan antara jenis ceramah dan pembelajarann berbasis masalah. Dengan begitu pembelajaran bertitik ke guru dan murid menjadi bosan akhirnya siswa akan malas dan bosan sehingga guru menjadi sulit untuk mengkondisikan kelas.

Kajian Pustaka

Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pemikiran pola akan dipakai sebagai pegangan di dalam perancangan pembelajarann di kelas itu pembelajaran pakai tutorial. Menurut Arend (1997:7) didalam buku Triianto (2014:51), bentuk pembelajaran berpedoman di pendekatan proses belajar tujuan yang akan dipakai , diantaranya proses pembelajaran, tahapan di kegiatan belajar, tempat pembelajaran dan pengelola kelas.

Efektivitas

Efektivitas berasal dari dasar kata efektif. Sesuai dengan Bahasa kamus Indonesia, efektif berartikan mendapatkan hasil atau berhasil berguna dalam percobaan. Efektivitas belajar adalah satu ukur yang juga berhubung ke tingkat final dari satu prosrs belajar.

Pembelajaran dibilang efektif jika menambah hasil prestasi siswa apabila secara strata belajar murid menunjuk keperbedaan yang signifikan antara faham Pemahaman awal dengan pemahaman setelah proses belajar.

Takaran keefektifan mengacu Wicaksono (2008) Melihat pada:

- Ketercapaian belaja, proses belajar dapat dibilang baik bila kurang dari 75% jumlah murid sudah dapat nilai = 60 di kenaikan hasil dari belajar.
- Model belajar dikatakan valid menaikan nilai belajar murid, bila terdapat perbedaan hasil Pemahaman pertama setelah belajar.
- Model belajar dibilang bagus bila bisa menaikan *seelf regulated learning* sesudah belajar siswa jadi jadi lebih pintar dan semangat untuk belajar banyak lagi dan diperoleh nilai belajar positif dan senang.

Vlog

Menurut Nasrullah, (2014: 29). *Vlog* merupakan wadah masyarakat yang mungkiin usernya untuk mengupload kegiatan harian, saling balas, dan berbagi alamat Kata bloog berarah ke “weblog”, yang satu dikenalkan oleh John Berrger pada tahun 1997.

Video log adalah sebuah dokumentasi jurnalisik yang mengandung tentang hidup, pikiran, opini, dan daya tarik. Sejarah *vlog* itu sendiri diciptakan oleh seseorang bernama Adam Kontras, pria yang berasal dari California, Amerika Serikat. *Vlog* juga mempunyai tema tertentu yang dikemas dalam konsep dokumentasi jurnalistik dan dimuat dalam sebuah website. Biasanya *vlog* berisi tentang ketertarikan, opini maupun pikiran, hamper mirip dengan tayangan televise, walaupun dala proses pembuatannya tidak serumit pembuatan tayangan televise.

Adam Kontras pertama kali mengunggah sebuah *video* di *blog* miliknya pada tahun 2000. Pada akun *Youtube* miliknya ia mengatakan bahwa, “Saya adalah *video blogger* pertama dan terlama di dunia. Saya memulai *video blogging* pada tahun 1999, dan pada 2 Januari tahun 2000 saya memulai “The Journey” yang merupakan *video blog* terpanjang dari semua waktu”.

Kaplan dan Haenlein membagi tempat media internet jadi enam bagian yaitu: (a) *collaboration project*, yaitu alamat internet yang bersedia memberi izin kepada pelanggannya untuk merubah, menginputkan, atau mendrop *video* yang terkandung di alamat internet tersebut. seperti alamat Wikipedia. (b) *Blog* dan *Microblog*, adalah alamat yang berguna untuk media penyimpanan bermacam catatan individu. Usernya secara privat bisa leluasa mengeluarkan semua abstrak di dalam pikirannya berbentuk tulisan di alamat itu. Seperti *wordpress.com*, *kompasiana.com*, dan banyak lainnya. (c) *Content Share*, adalah sebuah alamat yang memperbolehkan jasa *share video* kepada pengguna lain dalam banyak bentuk format gambar berjalan, foto, dan tulisan. Contohnya : *vimeo.com* dan *slideshare.com*. (d) *Social Networks Site*, adalah alamat atau media teknologi yang dapat memperjumpakan antar user dan bisa terhubung bersama. Bentuk koneksi antar user berbentuk gambar pribadi, tulisan, hingga berita pribadi. Seperti *Friendster.com* dan *facebook.com*.

Self Regulated Learning

Menurut Zimmerman di dalam Fasikhah dan Fatimah (2013) mendefinisikan arti *Seelf Regullated Learning* (SRL) merupakan keahlian siswa agar dapat ikut dengan semangat dalam metode belajar, baik secara metakognitif, motivatif, ataupun behavioral. Metakognitif yang dimaksud adalah kemampuan dalam mendesain, mendiskusikan, memberikan perintah diri, mengawasi dan memberikan inspirasi dirinya dalam menuntut ilmu pelajaran.

Instrumen pengukuran *sel regulated learning* (kizilcec,et all:2016)

1. Penetapan tujuan
2. Perencanaan strategis
3. Strategi tugas
4. Elaborasi
5. Evaluasi diri
6. Mencari bantuan

Hasil Belajar

Slamento (2010) adalah adalah usaha proses secara sadar dilaksanakan sepihak oleh manusia untuk mendapatkan perbedaan signifikan perilaku baru pada dirinya secara semua, untuk nilai pengalamannya individu dalam berinteraksi bersama lingkungan.

Menurut Slamento (2010) unsur yang bisa mempengaruhi hasil belajar yakni:

1. Unsur *Intern* (di dalam)

Unsur *intern* yang bisa berpengaruh pada hasil pendidikan yakni a) unsur badan yaitu berupa unsur kesehatan tubuh, cacat, b) unsur pikiran atau akal sehat yaitu keinginan, prestasi, semangat, tatacara kebiasaan belajar dan c) unsur kecapean

2. Faktor *Ekstern* (di luar)

Faktor *ekstern* terbagi atas a) unsur keluarga seperti contoh tatacara orang yang lebih tua dalam proses mendidik, hubungan sesama anggota keluarga, kondisi keuangan famili, b) unsur di tempat belajar yaitu bentuk, cara belajar, sarana pembelajaran yang dipakai, kondisi kelas, dan c) unsur masyarakat yakni teman bermain, kesibukan siswa didalam dunia masyarakat.

Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilaksanakan oleh Fitriyani dan Wiyatno(2014), menggunakan judul penelitian “Pengembangan ini media pembelajaran vlog Pada materi usaha dan energi untuk menumbuhkan kemandirian dan meningkatkan penguasaan konsep fisika siswa kelas X SMA Negeri 2 Ngaglik”. penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui beda tingkat kemandirian dan penguasaan materi hasil pembelajaran murid yang diterangkan pakai media belajar *vlog* dengann murid yan diterangkan pakai media belajar konvensional, serta menentukan seberapa besar pengaruh pemakaian media pembelajaran *vlog* sebagai bentuk kemandirian dan pemahaman siswa dalam materi usaha dan energi untuk memupuk keindividuan dan peningkatan ilmu fisika X SMA Negeri 2 Ngaglik.

Penelitiann bisa dilaksanakan oleh Achmad Kunto Widagdo dengan judul penelitian “Hasil pembelajaran dengan metode konvensional dan metode tutor sebaya terhadap peningkatan teknik *passin* sepak bola pada kelas VIII SMP Negeri 1 Kesesi Kabupaten Pekalongan”. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil efektifitas belajar dari metode tutor sebaya dengan pembelajaran konvensional, serta menentukan perbandingan keefektifan antara pembelajaran tutor sebaya dan konvensional dalam peningkatan prestasi belajar teknik umpan sepak pada murid kelas VIII SMP Negeri 1 Kesesi Kabupaten Pekalongan.

Metode

Bentuk yang dihasilkan berupa media belajar, yaitu media *Vlog*. Media ini digunakan untuk menyampaikan materi dan menilai hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan, sehingga pengajar yang menggunakan bentuk ini diharapkan dapat menyeleksi proses belajar yang telah dilakukan. Penelitian ini merupakan penelitian berbentuk media pengembangan. Hasil penemuan dari penelitian itu digunakan untuk membuat produk dan aturan baru.

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Sugiono (2014: 297) menyatakan bahwa untuk bisa menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang untuk uji efektif karya tersebut supaya bisa fungsi di rakyat luas, perlu peneliti sebagai uji produk itu. Pengembangan dilaksanakan agar mendapatkan sebuah instrument pengnilaian autentik hasil pembelajaran dasar desain grafis kelas X SMK Negeri 1 Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan penelitian perangkat pembelajaran harus divalidasi lebih dulu oleh ahli, Validasi perangkat pembelajaran RPP, Soal Test, modul, dan juga angket *Self Regulated Learning*. Hasil validasi dari validator selanjutnya digunakan sebagai pengacu kelayakan penggunaan perangkat pembelajaran pada pelaksanaan penelitian. Hasil belajar ini merupakan hasil pretest dan posttest, untuk ketahu adakah beda hasil belajar sebelum dengan sesudah pembelajaran menggunakan model flipped classroom di kelas X MM 1 SMKN 1 Surabaya.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah database yang didapat berdistribusi seperti normal. Uji normalitas di digunakan uji Kolmogorov-Smirnov. langkah uji normalitas seperti berikut:

- Merumus hipotesis
- H_0 = sampel berdistribusi seperti normal
 H_1 = sampel tidak berdistribusi normal
- Kriteria uji

H_0 terima dengan taraf signifikan $> 0,05$ sedangkan

H_1 terima pakai taraf drastis $< 0,05$

Tabel 1. Hasil Nilai Uji Normalitas

Tests of Normality ^{a,d}						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_MM_1 MM1	.101	36	.200 [*]	.978	36	.690
Posttest_MM_1 MM1	.111	36	.200 [*]	.954	36	.142

Normalitas soal pretest juga soal posttest bisa terlihat di tabel 1 menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov pada nilai pretest terdapat nilai signifikasi (sig) sebesar $0.200 > 0.05$.

Uji Hipotesis

Setelah dilaksanakan uji normalitas dan juga data distribusi normal, hasil akhir soal pretest dan juga soal posttest akan diuji untuk mengetahui apakah terdapat hasil beda belajar murid sesudah diberikan media pembelajarannya *vlog* memakai Uji T *Paired Simple T-Test* dilihat dari perbandingan dua kelas

Tabel 2. Tabel Hasil Uji T-Test

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest_MM_1	53.1667	36	12.28588	2.04765
Posttest_MM_1	70.5833	36	8.26136	1.37689

Pada tabel 2 terlihat nilai rata-rata hasil belajar murid sebelum pembelajaran sebesar 53.16 dan juga sesudah pembelajaran menggunakan *vlog* sebesar 70.58. artinya rerata hasil belajar murid sesudah dilakukan pembelajaran memakai *vlog*. Media *vlog* lebih baik dibanding pembelajaran konvensional.

Setelah diperoleh hasil penelitian dan pengolahan data yang sudah didapatkan dari penelitian, selanjutnya akan juga dilakukan pengujian pengujian T paired sampel t-test. Uji pair sample t-test pada penelitian ini berfungsi sebagai sarana menguji apakah ada beda hasil belajar yang signifikan sebelum dengan sesudah diterapkan. Adapun hipotesis pada penelitian ini:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terlihat beda hasil peserta didik pada mata pelajaran dasar-desain grafis setelah menggunakan model pembelajarannya *vlog*.
 $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat beda hasil peserta didik setelah menggunakan model pembelajarannya *vlog*.
Pengujian kedua hasil belajar dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis dengan $\alpha = 0,05$. Dengan sarat seperti berikut:

Jika probabilitas $> 0,05$ maka H_0 terima

Jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 tolak

Tabel 3. Hasil uji Paired Sample T-Test.

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest_MM_1 - Posttest_MM_1	-17.41667	7.27569	1.21262	-19.87841	-14.95493	-14.363	.000	

Dari tabel 3, nilai signifikansi perbedaan hasil siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *vlog* didapat nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hipotesis tentang adanya perbedaan hasil akhir murid belajar Menolak H_0 dan juga menerima H_1 Sehingga pada penelitian ini hipotesis yang akan diterima ada perbedaan signifikan.

Uji Korelasi

Dalam proses ini dilakukan korelasi antara dua variabel terikat *sel regulated learning* pakai hasil murid untuk ketahui hubungan kedua variabel terikat tersebut, bisa dilihat pada tabel 4

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi

Correlations			
		POST TEST	Post Kemandirian Belajar
POST TEST	Pearson Correlation	1	.418*
	Sig. (2-tailed)		.021
	N	30	30
Post Kemandirian Belajar	Pearson Correlation	.418*	1
	Sig. (2-tailed)	.021	
	N	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan nilai r hitung (*pearsons correlations*) ketahui nilai r hitung pada tabel 5 untuk hubungan hasil belajar dengan kemandirian belajar sebesar $0,418 > r$

Hasil Angket Self Regulated Learning

Hasil presentase perhitungan angket *self regulated learning* bahwa setelah diberikan perlakuan hasil angket *sel regulated learning* tersebut meningkat. Hasil presentase sebelum diberikan perlakuan adalah 69,4% dan hasil presentase setelah diberikan perlakuan adalah 77%. Nilai setelah diberikan perlakuan tersebut termasuk dalam standar kriteria kategorisasi SRL Tinggi $N \geq 70$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan Self Regulate Learning kelas X MM 1 adalah baik. Ada peningkatan dari hasil sebelum diberikan perlakuan sebesar 8%.

Data Observasi

Observasi dilakukan proses belajar di kelas menggunakan media pembelajaran *vlog*. Hasilnya observasi lakukan observer pada setiap pertemuan belajar kemudian dianalisis dengan menghitung prosentase keterlaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran *vlog*. Perhitungan keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan pada lembar observasi yang berisi beberapa pernyataan. Pernyataan yang diberi tanda (✓) pada kolom "Ya" diberi skor 1, sedangkan pernyataan yang diberi tanda (✓) pada kolom

"Tidak" diberi skor 0. Data hasil observer keterlaksanaan pembelajaran pada setiap pertemuan disajikan dalam tabel 7 berikut

Tabel 5. Data Hasil Observasi Pembelajaran

Pertemuan Ke-	Persentase	Kriteria
1	97,9%	Sangat Baik
2	100%	Sangat Baik

PENUTUP

Simpulan

Berdasar hasil pembahasan dalam peneliti yang sudah lakukan, maka bisa ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media *Vlog* dalam pembelajaran dasar desain grafis materi unsur warna rgb dan cmyk efektif ditinjau dari tabel 0,361 maka bisa disimpulkan bahwa terdapat koneksi atau korelasi antar variabel hasil belajar dengan variabel kemandirian belajar.

Selanjutnya berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) untuk hubungan antara hasil belajar dengan kemandirian belajar sebesar $0,021 < 0,05$, yang mempunyai arti korelasi yang drastis antar variabel hasil belajar dengan kemandirian belajar. Dari hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan. Bahwa ada penghubung korelasi yang drastis antara kemandirian belajar dengan hasil siswa. Hasil belajar dan *sel regulated learning* belajar siswa di kelas X MM 1 SMKN 1 Surabaya tahun ajaran 2018/2019. Hal ini sesuai dengan kriteria keefektifan menurut Wicaksono (2008) yang menyatakan bahwa ketuntasan hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila kurang dari 75% dari total murid yang dapat nilai = 60 dalam peningkatan nilai belajar, yang kedua hasil belajar secara statistik menunjukkan besaran yang melejit antar pemahaman awal dan juga pemahaman selesai belajar (gain bernilai drastis). Ketiga, model ini pembelajaran terbilang efektif bila dapat meningkatkannya *self regulated learning* setelah pembelajaran siswa jadi bias lebih mandiri dan termotivasi untuk belajar semangat dan bisa dapat hasil baik.

2. Analisis data hasil angket *self regulated learning* siswa mengalami peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan adalah 69,4% 18 siswa tergolong sifat mandiri belajar tinggi dan 12 murid tergolong sifat mandiri belajar sedang dan hasil presentase setelah diberikan perlakuan adalah 77% 22 siswa tergolong kemandirian tinggi dan 8 siswa tergolong kemandirian sedang.
3. Nilai umum hasil pembelajaran siswa sesudah pembelajaran lebih besar dari rerata hasil pembelajaran siswa sebelum pembelajaran. Nilai signifikansi diperoleh nilai sigi (2-tailed) $0,005 < 0,05$. Hal ini menjawab rumusan masalah yang ketiga yakni tentang adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Menolak H_0 dan menerima H_1 . Hingga pada penelitian ini hipotesis yang diterima yaitu ada perbedaan hasil siswa yang drastis. Sehingga penelitian ini bisa dikatakan layak untuk digunakan dan bisa menjadi acuan untuk peneliti lain untuk dikembangkan.

Pembelajaran pakai model pembelajaran vlog. Berdasarkan nilai r hitung (pearson's correlations) diketahui nilai r hitungan untuk hubungan hasil belajar dengan kemandirian belajar sebesar $0,418 > r$ tabel $0,361$ bisa didapat simpulan bahwa ada koneksi antara variabel hasil belajar dengan variabel mandiri belajar.

Saran

Sebagai bahan pertimbangan untuk melanjutkan penelitian tentang model pembelajaran flipped classroom, penulis memberi usul seperti berikut:

1. Dalam penerapan media vlog guru harus ekstra dalam melakukan pemantauan diluar jam pembelajaran, dikarenakan materi pembelajaran diberikan dengan media online. Selain itu guru harus lebih kreatif menciptakan konten sebagai bahan belajar siswa untuk memicu semangat siswa. Kesempatan diskusi di saat pembelajaran juga harus dimaksimalkan untuk memperdalam pemahaman siswa setelah mempelajari materi di rumah sebelum diberikan penugasan.
2. Penggunaan Youtube dalam penerapan media vlog ini juga perlu dipersiapkan dengan baik dari segi sarana prasarana salah satunya koneksi internet dikarenakan Youtube ini sangat bergantung dengan koneksi internet yang lancar demi kelancaran pelaksanaan pembelajaran di kelas.
3. Untuk penelitian selanjutnya disarankan menggunakan model pembelajaran lain dalam usaha meningkatkan self regulated learning, agar peningkatannya lebih signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alianto, Devina. 2017. *Pengembangan Media Vlogging (Video Blogging) untuk Pembelajaran Laporan Perjalanan pada Siswa Kelas VIII SMP Katolik Yohanes Gabriel Pare – Kediri*.
- Azmi, Shofiyatul. 2016. Self Regulated Learning Salah Satu Modal Kesuksesan Belajar dan Mengajar. Jurnal Seminar Asean, Psychology dan Humanity.
- Baharuddin, Ilham. 2014. *Efektifitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan*.

- Bou et.al. 2012. *Social Interaction in YouTube Text-Based Polylogues: A Study of Coherence*. Journal of Computer-Mediated Communication. Vol. 17. Hal. 501-521.
- Combe and Codreanu. 2016. *Vlogging: a New Channel for Language Learning and Intercultural Exchanges*.
- Dwi dan Arief. 2017. *Youtube Trobosan Pembelajaran Ekonomi Bagi Mahasiswa*.
- Fasikhah dan Fatimah. 2013. Self regulated Learning (SRL), dalam Meningkatkan Prestasi Akademik pada Mahasiswa. JIPT. Vol.01, No.01. hal (145-155).
- Eribka, Mariam and Stefi. 2017. *Content in Youtube Influence on Student Attitudes Establishment of Communication Sciences Faculty of Social and Political Science University of Sam Ratulangi*.
- Kizilcec, dkk. 2016. Self regulate learning Strategies Predict Learner behavior and Goal Attainment in Massive open Online Courses. Journal of Computers & Education.
- Nurafni, Hana. 2015. *Survei Kemampuan Self-Regulated Learning (SRL) Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kalasan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fasikhah dan Fatimah. 2013. *Self regulated Learning (SRL), dalam Meningkatkan Prestasi Akademik pada Mahasiswa*. Vol.01, No01. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Fasikhah dan Fatimah. 2013. *Self regulated Learning (SRL), dalam Meningkatkan Prestasi Akademik pada Mahasiswa*. Vol.01, No01. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Fitriyani dan Yusman. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Vlog (Video Blogging) pada Materi Usaha dan Energi untuk Menumbuhkan Kemandirian dan Meningkatkan Penguasaan Konsep Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Ngaglik*.
- Nurafni, Hana. 2015. *Survei Kemampuan Self-Regulated Learning (SRL) Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kalasan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.